

## 4. CONSEQUENCES

Il n'y a pas de survivants sur le chemin emprunté par Godzilla :

- Les Citoyens et les Touristes mangés par le Godzilla retournent dans la réserve commune.
- Si le disque noir est sur un carré vide, il devient inconstructible. Si le disque noir est sur un carré d'un bâtiment, cette partie du bâtiment devient insalubre et n'est plus active (plus de production, plus de revenus, plus de points de victoire). Un carré de parc contenant un disque noir ne compte plus dans le calcul de la pollution.
- La radiation est localisée et les disques noirs ne génèrent pas de Pollution.
- Il est autorisé de construire des Résidences et tout autre bâtiment dans la zone d'influence d'un disque noir.
- Les Matières premières détruites par le Godzilla retournent dans la réserve commune comme le montre l'exemple.
- Tout carré qui devient inactif à cause des radiations dans un bâtiment qui permet de développer d'autres bâtiments n'a pas de conséquence sur son développement (i.e le joueur conserve son usine de niveau 3 même si son port est inactif. En revanche on ne peut plus s'en servir pour des développements futurs (i.e un musée avec un disque noir n'est plus utilisable pour agrandir d'autres résidences tant qu'il n'est pas nettoyé par l'ingénieur) .
- Quand Godzilla quitte votre arrondissement pour retourner dans la réserve, placer 2 disques noirs sur son ancien emplacement.

## CREDITS

Small City : Les règles de l' extension Godzillas appartiennent à son auteur Alban Viard et sont réservées à un usage personnel.  
Small City © Alban Viard 2016.

Graphisme : Sampo Sikiö (samosdesign.com), Todd Sanders.

**Attention :** Les carrés de Parcs avec des Disques noirs de Radiations ne réduisent plus le niveau de Pollution.

**Attention :** Il est possible de nettoyer ces carrés : choisissez l'action spéciale de l'Ingénieur en Phase I.

**Remarque :** Les cimetières ne peuvent pas être créés ou étendus sur des zones Radioactives ; cependant on peut placer des disques noirs sur des cimetières existants (Godzilla n'a aucun respect pour les morts...)

Pour les joueurs complètement fous et aimant d'autres expériences : Chaque disque de Radiation dans votre arrondissement vous rapporte 1 Voix en fin de partie. Les citoyens sont impressionnés par votre calme pour gérer un tel chaos et cataclysme !

Aussi... bonne chance...

# SMALL CITY

GODZILLAS  
PAR ALBAN VIARD 2016

De la fumée s'échappent des cheminées de vos industries. Produire... plus et à moindre coût... Pourquoi se préoccuper de la pollution après tout puisque les citoyens ne demandent qu'à travailler dans vos usines ? Mais à force de produire, vous pourriez bien réveiller quelques monstres sortis du lointain passé de la Terre... Gooooooooooooooooo.....

## MATERIEL

- 3 Meeple Godzillas géants (35mm).
- Cette règle.
- 40 disques noirs radioactifs.
- 1 Dé à 6 faces non fourni.



## MISE EN PLACE

On n'utilise que **p - 1** Godzillas et **1** Godzilla en solo pendant une partie, remettre les Godzillas inutilisés dans la boîte, où **p** est le nombre de joueurs. Les figurines et les disques noirs sont placés à côté du plateau Conseil Municipal.

## DEROULEMENT

Les règles du jeu de base s'appliquent sauf les modifications suivantes :

## I SELECTION DES ACTIONS SPECIALES

L'action de l'Ingénieur est modifiée : Le joueur peut soit:

- Défausser **2** disques noirs radioactifs immédiatement de son arrondissement. Ils sont remis dans la réserve commune. On ne peut pas scinder la zone radioactive en plusieurs zones radioactives en utilisant cette action.
- Utiliser l'ancien pouvoir de l'ingénieur : Les carrés d'Industrie qui ont produit ce tour ne génèrent pas de Pollution.

## VI MESURE DE LA POLLUTION

- Les Godzillas sont remis au centre de la table avant de commencer cette phase (excepté en mode solo pour lequel le Godzilla reste où il se trouve). A aucun moment un joueur n'aura plusieurs Godzillas dans son arrondissement.
- On commence par regarder si les arrondissements sont attaqués par les Godzillas, des nouveaux disques radioactifs sont alors ajoutés et les Godzillas commencent à détruire la ville pas à pas... Puis on mesure le niveau de Pollution comme dans le jeu normal.

### 1. REVEIL DES GODZILLAS

Pendant les tours 1-4, les Godzillas restent endormis. A partir du tour 5, tout ce bruit dans les arrondissements des joueurs vont commencer à les réveiller !

Les joueurs lancent alors chacun un dé.

Les **p - 1** joueurs ayant le plus grand résultat accueillent chacun un Godzilla (en d'autres mots, le plus petit résultat est épargné...)

En mode solo, le Godzilla reste d'un tour sur l'autre dans l'arrondissement et commence son déplacement de la case du tour d'avant.

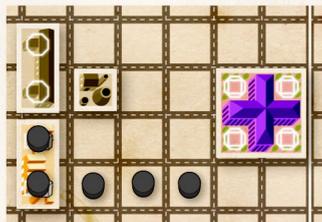
On départage les égalités avec le plus haut niveau de pollution bien sur, puis le plus grand nombre de carrés d'Industries. En cas d'égalité encore, le Godzilla est fatigué par tant d'indécision et il se rendort pour ceux qui étaient à égalité.

**Souvenez-vous du résultat du dé :** C'est de ce nombre que le Godzilla devra avancer dans votre arrondissement !

## 2. GODZILLA ARRIVE EN VILLE !

- Si le joueur réveille pour la première fois un Godzilla (i.e son arrondissement n'a pas de disques noirs), alors il prend un des Godzillas de la réserve et le place dans son arrondissement. Godzilla est un monstre géant, en partie créé par la pollution des Industries, il a donc besoin de 2 carrés !
- Godzilla doit être placé en premier dans le Port si le joueur en possède un, sinon dans les usines noires, grises puis blanches. S'il y a plusieurs possibilités, le joueur choisit laquelle lui convient le mieux:
  - Si le joueur a des usines de taille 3, alors il occupe d'abord les carrés noirs et gris.
  - Si le joueur n'a que des usines de taille 2, alors il occupe l'une d'entre elle sur les deux carrés.
  - Si le joueur n'a que des usines de taille 1, alors le Godzilla occupe le carré d'usine, plus un autre carré de son choix.
  - Si le joueur n'a pas d'usine, alors Godzilla n'a pas d'intérêt pour cet arrondissement, Remettre le Godzilla près du Conseil Municipal et ignorer le reste de la procédure jusqu'à un prochain tour peut-être...
- Si un Citoyen ou un Touriste occupait cet emplacement, alors il est mangé par Godzilla, les meeple retournent dans la réserve commune au centre de la table.
- Les deux carrés occupés par le Godzilla n'ont pas besoin de disques noirs pour le moment, ils ne produisent plus rien.
- Si le joueur a déjà accueilli un Godzilla lors des tours précédents (i.e l'arrondissement contient au moins un disque noir) alors le Godzilla apparaît sur deux disques adjacents de votre choix.

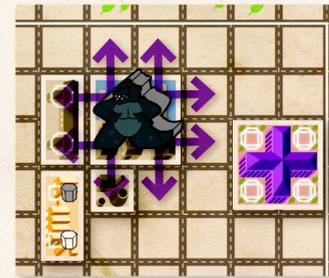
*Exemple : Godzilla doit apparaître sur une paire de carrés adjacents ayant des disques noirs !*



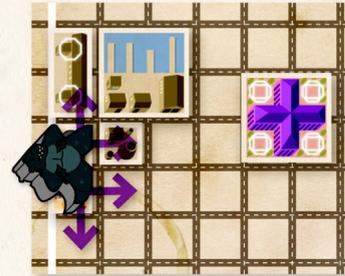
## 3. DEPLACEMENTS ET MASSACRES

Godzilla va maintenant se déplacer dans l'arrondissement des joueurs et engendrer terreur, destruction, massacre et désolation...

- Le Godzilla va devoir se déplacer du résultat total du dé que le joueur a obtenu.
- On résout les déplacements dans l'ordre inverse du tour.
- Avant d'effectuer le déplacement, le joueur peut s'il le souhaite, faire une rotation de 90° ou 180° afin d'avoir plus de choix de déplacements (la tête et la queue ne signifie jamais une direction potentielle).
- Si le Godzilla commence son déplacement depuis le port, alors le joueur a au maximum 8 directions possibles de déplacement. Sortir alors du port compte pour 1 déplacement quelque soit l'emplacement dans le port de Godzilla.
- Si le Godzilla commence son déplacement depuis une usine de taille 3, alors il a au maximum 8 directions possibles de déplacement.
- Si le Godzilla commence son déplacement depuis une usine de taille 2, alors le joueur a au maximum 6 directions possibles de déplacement.
- Si le Godzilla commence son déplacement depuis une usine de taille 1, alors le joueur a au maximum 4 directions possibles de déplacement.



*Exemple 1 : Godzilla peut se déplacer dans 8 directions possibles.*



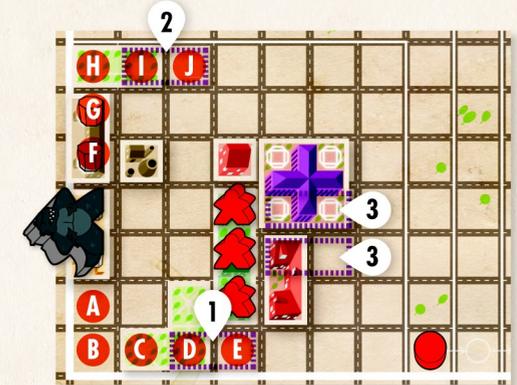
*Exemple 2 : Godzilla peut seulement se déplacer dans 4 directions possibles à cause de l'usine contre le bord du plateau. On remarquera que Godzilla n'apparaît jamais directement dans la Raffinerie en premier lieu.*

- Godzilla se déplace toujours en ligne droite et dans la zone constructible. Il ne change de direction que lorsqu'il arrive au bord de celle-ci.
- Quand il atteint un bord du plateau, il change alors de direction en contaminant en priorité des zones pas encore Radioactives et dans une direction toujours différente de celle d'où il vient. Si ce n'est pas possible, alors il repasse par des carrés déjà radioactifs. On n'ajoute pas de second disque néanmoins.
- Sur chaque carré contaminé par le monstre, on ajoute un disque noir afin d'indiquer des traces de radioactivité.
- Godzilla peut traverser des cimetières, cela n'affecte pas son déplacement. Si la réserve est épuisée lors de l'ajout (on rappelle qu'on effectue les déplacements dans l'ordre inverse du tour), alors on

n'ajoute pas les disques noirs manquants mais on déplace quand même le Godzilla du nombre de cases nécessaires.

Godzilla rend néanmoins inactif les deux carrés qu'il occupe.

*Exemple : Le joueur a réveillé un Godzilla et il doit le déplacer de 5 cases, résultat de son lancé de dé victorieux en début de phase...*



*Scenario 1: Le joueur déplace de deux carrés au Sud A-B, rencontre la fin du plateau et doit tourner à l'Est d'encore 3 carrés (C-D-E). Le joueur place 3 disques noirs sur les emplacements (A-B-C) et occupe avec son Godzilla les emplacements D et E, les deux carrés de Parc ne font plus baisser la Pollution !*

*Scenario 2 : Le joueur déplace Godzilla au Nord en (F-G-H), puis il tourne à l'Est pour rendre inactif le parc P2 en (H-I) et continue son chemin en J. Les Matières Premières de l'entrepôt sont remises dans la réserve, il place 3 disques noirs en (F-G-H) et occupe les emplacements I et J avec son Godzilla.*

*Scénario 3 catastrophique : Godzilla se déplace plein Est... Avalant sur son passage un Citoyen et rendant inactive une partie de la Mairie... Pas bien...*

**Astuce:** Choisir Scenario 1.